

OUT of SIGHT

UN PROJET DE LYNDA GAUDREAU

INTERPRÉTATION : KARINA IRAOLA

AVEC LA PARTICIPATION DE LYNDA GAUDREAU

ÉCLAIRAGE : LUCIE BAZZO

CONCEPTION SONORE : ALEXANDRE ST-ONGE

COLLABORATION À LA SCÉNOGRAPHIE : ANNIE LEBEL

COLLABORATION À L'INSTALLATION VIDÉO : MARLENE MILLAR

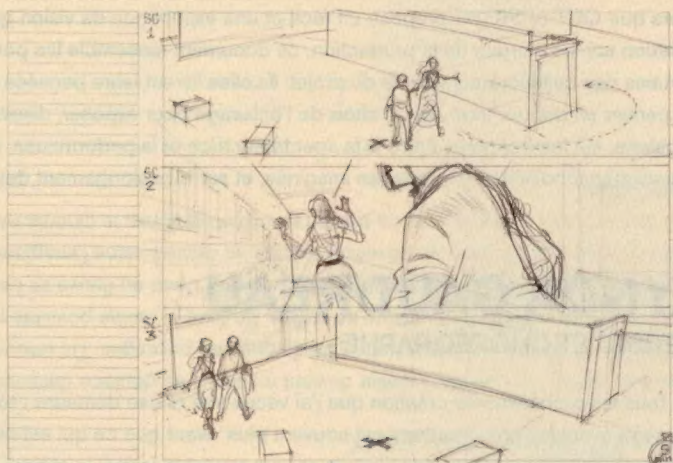
COLLECTION DE TABLEAUX : MARTIN TÉTREAU

PRODUIT PAR LA GALERIE LEONARD & BINA ELLEN



13 JANVIER – 17 FÉVRIER 2018

Acte 1 : Lemur / la visite express.



Dessin de Bruno Rouyère

PISTES DE RÉFLEXION

Pistes de réflexion s'adresse à tout public qui désire découvrir l'art contemporain et sa mise en exposition. Elles proposent de l'information brève et synthétique sur le concept de l'exposition, les artistes et les œuvres présentées à la Galerie.

Pour la version intégrale de *Pistes de réflexion*, veuillez consulter notre site Web : <http://ellengallery.concordia.ca/pistes-de-reflexion/en-cours/>

OoS c'est l'histoire de la création d'une exposition qui continue de se développer. Le projet artistique s'inscrit dans la série *OUT* de Lynda Gaudreau (LG). **OoS** pour *OUT of SIGHT*, s'intéresse à ce qui est en dehors de notre champ de vision mais qui pourtant agit activement sur notre perception.

OoS, c'est aussi l'histoire de K, Karina, la danseuse du projet qui participe à un projet d'exposition dans une galerie. Le projet inclut un film dans lequel elle joue une actrice. Le scénario n'est pas terminé, le film n'existe pas encore, mais le temps file, l'exposition approche et LG doit présenter son exposition, elle décide de montrer les scènes filmées dans une des salles de la galerie et de poursuivre le développement du scénario tout au long des cinq semaines de l'exposition.

OoS est également l'histoire d'une galerie devenue à son insu le matériel du projet ; ce qui la constitue (murs, socles, collection) tout autant que ce qui l'entoure et qui n'y entre pas contribuent à la matière même du projet.

En présence de K, le/la visiteur.euse, V, est convié.e à une expérience guidée où il/elle peut compléter l'histoire et les images qui lui sont soumises. Selon le temps qu'il/elle a à sa disposition, il/elle peut choisir entre les deux versions du projet : la version de quinze minutes ou la version intégrale d'une heure. Et bien sûr V peut changer d'idée et quitter la galerie en tout temps...

Sans être foncièrement interactive, la présence de V est essentielle au projet ; sans lui/elle le projet ne peut débuter, la visite guidée démarre lorsqu'il/elle arrive. C'est par sa présence et son regard qu'il/elle contribue à l'émergence de cette exposition.

La série OUT de Lynda Gaudreau a été amorcée en 2009. Elle explore ce qui n'entre pas dans un système, le « misfit », la marge et l'excentricité esthétique, politique et sociale. Déjà en 2010, la Galerie invitait Gaudreau à réaliser le projet OUT of GRACE entre la chorégraphie et l'art visuel où le corps vivant occupait sur cinq semaines les cinq espaces de la Galerie en parallèle avec l'évolution d'œuvres visuels.

Dans le vestibule, avant d'entrer dans la galerie elle-même, vous vous retrouvez face à la maquette qui la représente. C'est un outil institutionnel commun mais rarement rendu public, car généralement réservé à l'usage du ou de la commissaire et de l'équipe technique. En se penchant au-dessus de cet objet, on peut avoir une vue aérienne de la galerie et des cinq espaces d'exposition. Le recours à un tel modèle constitue une des étapes de la planification et de la préparation concrète d'une exposition : les œuvres d'art miniaturisées et les autres éléments y sont déplacés, les interventions architecturales sont expérimentées, les accès possibles aux espaces et les passages de l'un à l'autre sont étudiés. En tant qu'instrument de projection et de spéculation, la maquette suggère une certaine forme primaire de la galerie et son rôle consiste à soutenir l'institution dans l'examen de son propre espace. Une telle construction à découvert procure une vision complète et simultanée de l'espace d'exposition, qui s'avère tout à fait impossible à obtenir pour les spectateurs.trices une fois entré.e.s dans la galerie.

Levant les yeux de la maquette, vous redevenez un.e visiteur.euse. Votre regard se dirige à l'intérieur et autour de la galerie plutôt que d'y plonger et de la survoler. En tant que visiteur.euse, vous pouvez habituellement circuler librement d'une œuvre à l'autre et d'un espace à l'autre. Dans ce cas-ci, K (Karina) et LG (Lynda Gaudreau) viennent à vous dès que vous entrez dans la galerie. Elles vous accueillent et vous offrent une visite guidée.

Vous découvrez que l'exposition n'est qu'à demi complétée et que l'œuvre principale est un film inachevé dont K est la protagoniste. Alors que K dirige vos pas dans la galerie, il peut s'avérer qu'en l'absence d'une œuvre achevée, une de vos fonctions en tant que spectateur.trice soit de prendre part à la création cinématographique. Vous suivez un scénario déjà présent dans les œuvres, vous évaluez le montage effectué, vous établissez des liens entre les images et créez des transitions entre les différentes pièces, où des décors ont été montés pour des actions distinctes : une scène où K apparaît, une pièce peinte en noir où sont suspendues des œuvres de la collection permanente et, ailleurs, un laboratoire de photos, un orgue électronique abandonné, ainsi qu'un passage qui donne sur un corridor traversant un des murs. Cette mise en place se complète par quelques interventions architecturales clés : le rétrécissement des cadres de porte, des angles aux lignes nettes peints en noir le long des murs pour fausser la perspective, des bandes sonores changeantes et un éclairage choisi.

En acceptant de participer à la visite, vous êtes du même coup invité.e à actionner la caméra, à donner un cadre provisoire aux scènes manquantes, à tenir compte à la fois des contours flous du projet et des excès de la performance vivante, et à faire progresser le scénario. Parfois, vous examinez la galerie en circulant entre ses murs ou en parcourant une exposition de peintures intégrée dans le décor. À d'autres moments, on vous ramène à une autre forme d'échange en tant que spectateur.trice lorsque la visite guidée par K oscille entre le récit et la danse.

À la fin de votre parcours, vous devez retourner au vestibule, où vous pouvez passer près de la maquette afin de jeter un coup d'œil rétrospectif sur la conception de la galerie.

– Robin Simpson, Coordonnateur, Programmes publics et éducatifs

EXPLOREZ

- La discontinuité : Comment la forme cinématographique peut créer des liens entre des éléments discontinus et comment ce processus peut faire l'objet d'un prolongement et d'une chorégraphie dans l'espace de la galerie.
- Le vivant et le fragmentaire : L'entrelacement narratif qui s'opère entre la performance réalisée dans la galerie et les coupures dans le film inachevé.
- La complétion de l'image : Comment les images peuvent provisoirement se relier les unes aux autres à travers la vidéo, la performance et l'exposition.
- L'acte de visiter : Les rôles qu'adopte le.la visiteur.euse en adoptant une vision libre et aléatoire, en suivant une visite guidée ou en présence d'une performeuse.
- La galerie comme matière première : Comment la galerie se met elle-même en scène à travers la maquette, les interventions architecturales, l'éclairage, la documentation du processus de production et la présentation de la collection.

POINTS DE VUE

Alors que *OUT of SIGHT* propose un récit et une expérience de vision qui suscitent une réflexion sur les marges de la production, ce document rassemble les points de vue de certains des collaborateurs.trices du projet. Ils.elles livrent leurs pensées sur le fait d'être et de penser *en dehors* (*out*), sur le choix de l'éclairage pour exposer, dissimuler ou déguiser la galerie, sur les frontières entre le.la spectateur.trice et la performeuse, entre les états de conscience modifiée et les espaces imaginés, et sur le prolongement des images.

LYNDA GAUDREAU

ARTISTE ET CHORÉGRAPHE

De tous les processus de création que j'ai vécus une chose demeure : tout ce qui a été vécu avant les présentations est souvent plus vivant que ce qui est montré, mais on ne le présente pas parce qu'on n'a pas encore trouvé la forme, la réponse adéquate. Qu'arriverait-il si on décidait de le faire quand même ? Si on jouait avec tout ça et qu'on laissait la fiction faire son chemin. Ce qui est *Out of Sight* ici, n'est pas tant ce qui est dehors, que ce qui est bien là, mais qu'on ne montre pas et qu'on laisse dehors.

LUCIE BAZZO

ÉCLAIRAGE

Je pense que mon rôle premier comme conceptrice d'éclairage est de guider le spectateur à travers l'exposition, mais il m'arrive aussi de jouer avec la perception qu'on a d'un lieu. Je me suis amusée à rendre celui-ci plus ludique pour accompagner la proposition de Lynda et Karina. Il m'est apparu que l'utilisation de lampes « maison » apporterait une couche supplémentaire à la compréhension du parcours proposé par les deux performeuses. J'ai voulu désacraliser le lieu, lui ôter sa blancheur et le côté formel et surtout de donner aux spectateurs le goût de s'attarder dans l'espace.

KARINA IRAOLA

INTERPRÉTATION

La visite guidée évoque tout de suite un de nos intérêts pendant le processus de recherche concernant le rôle primordial du corps et de la présence des personnes pour changer le statut de ce que l'on voit. Une des questions qui émergeaient lors de nos discussions : de quel corps s'agit-il ? Tout au long de la recherche, j'ai été inspirée par le concept de corps paradoxal comme élaboré par les philosophes José Gil et André Lepecki. Selon eux, toutes les personnes agissent dans l'espace comme des créateurs d'un espace fictif, un espace paradoxal, empreint par la subjectivité de chacun. Le corps paradoxal est donc ce corps qui se transforme, se métamorphose, s'efface pour disparaître et déborder de ses frontières. Il expérimente des états de corps, terme utilisé dans le milieu de la danse contemporaine et qui est aussi fondamentalement changement, irréversibilité, instabilité et espace intensifié.

ANNIE LEBEL

COLLABORATION À LA SCÉNOGRAPHIE

Le noir gomme l'espace. Il crée une architecture perceptuelle qui demeure potentielle ; une architecture qu'on imagine mais qui n'existe pas.

ALEXANDRE ST-ONGE

CONCEPTION SONORE

Être ce n'est pas nécessairement être perçu. Ce qui est occulté, telle cette formule de Berkeley à travers son détournement, résiste discrètement à la médiocrité socioculturelle par le simple fait d'exister en dehors de la perception sur les choses. Toutefois, la perception transforme davantage qu'elle saisit et exacerbe ainsi l'insaisissabilité de ce qui est perçu en tant qu'origine toujours déjà perdue. L'origine devient ce qu'elle est : insaisissable. Je pense que de considérer ce qui est hors champ, que ce soit les choses imperceptibles ou l'insaisissabilité de l'origine, est un impératif éthique et psychédélique dans la mesure où rien n'est plus pragmatiquement efficace que de se concentrer sur les effets de ce rapport transformateur et halluciné aux choses ainsi qu'assumer l'insaisissabilité de toutes causes.

MARTIN TÉTREAU

COLLECTION DE TABLEAUX

Marcher, glaner, connecter. L'atelier devient mobile. Il se déplace dans les brocantes, obsédé de peintures et de pochettes de disques de paysages. De retour à la maison le travail d'observation de la nature se raffine. En faire le moins possible pour connecter la peinture et la photo. Un élément graphique suffit. L'eau du fleuve St Laurent juxtapose celle de la mer Égée dans un travelling fixe qui se déploie dans l'imaginaire. L'espace est à la fois infime et gigantesque. La peinture, la photographie, le cinéma réunis à l'insu de leurs auteurs.

Galerie Leonard & Bina Ellen

Université Concordia

1400 boul. de Maisonneuve Ouest, LB 165

Montréal (Québec) H3G 1M8

Métro Guy-Concordia

T 514.848.2424 #4750

ellengallery.concordia.ca



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

Produit avec l'appui du Frederick and Mary Kay Lowy Art Education Fund

Traduction : André Lamarre